Pack Jeu vidéo Xbox 360 : mode d'emploi



X-Box : inventaire

Pour votre information, vous trouverez ci-joint l'inventaire de l'ensemble des éléments constituant ce pack, ainsi que leur valeur.

Élément	**Quantité**	**Coût d'achat**
Console X-Box 360	+ Capteur Kinect + carte de calibrage	318.99
Manette sans fil	4	130.47
Câble de rechargement	2	49.47
Télévision	1 + Télécommande	355
Rechargeur de pile	4 piles	29.9
Multiprise (4 prises)	1	7.28
Câble HDMI	1	14.9
Clip de fixation kinect	1 + sa notice	9.99
Casque sans fil + émetteur + adaptateur	2 + sa notice	69.9
Guide constructeur X-box	1	-
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
JEUX VIDEO	30	755.93
Angry birds : trilogie		29.99
Batman Lego 2		-
Borderlands 2		65
Call of duty Modern Warfare 3		53.99
Dance central		22.49
Darksiders 2		69.99
Disneyland aventures		9.99
Disney Universe		44.99
Dragon ball z : ultimate tenkaichi		35.99
Epic mickey : le retour des héros		49.99
Fifa 12		26.99
Final fantasy 13 - 2		64.9
Forza motorsport 4		53.99
Halo 4		69.99
Harry Potter Lego : années 5 à 7		17.99
Harry Potter et les reliques de la mort - 1		17.99
Kinect adventures !		22.21
Kinect sports : saison 2		9.99
Kung fu panda 2		6.99
Lapins crétins partent en live		-
Naruto Shippuden : ultimate ninja Storm		26.99
Pictionnary		9.99
Pure		19.45
Rayman origins		39.99
Red dead redemption		26.99
Sims 3 : animaux & cie		17.99
Star wars		44.99
Studio : dessiner facilement	tablette uDraw	14.99
Toy story 3		44.99
Ultimate Marvel vs. Capcom		35.99
TOTAL PACK		**1741.83**

Rappel des modalités de prêt
Ce pack de jeux vidéo vous a été prêté par la DLP pour 3 mois maximum (durée déterminée au moment de la réservation).
A la fin de ce délai, **vous devez rendre le pack complet** (console, jeux & accessoires). Pour vous faciliter la tache de rassemblement, vous pouvez vous fier à la fiche d'inventaire. En cas de perte ou de casse du matériel, sa valeur y est également notée.
La console et les jeux vidéo sont prévus pour un usage en consultation sur place uniquement, ce qui exclut le prêt à domicile de jeux ou de consoles ainsi qu'un usage à l'extérieur de la bibliothèque.

N'hésitez pas à vous renseigner en amont auprès de la DLP si vous souhaitez bénéficier d'animations Jeux vidéo.

Accès aux jeux vidéo
Nous vous incitons vivement à faire du prêt indirect de jeux et consoles et de gérer ces consultations en *Prêt sur place* si la bibliothèque est informatisée (pour des statistiques).
Aux bibliothèques qui ne sont pas informatisées, nous conseillons de remettre un jeu et une manette en échange d'une carte de lecteur.
Nous vous recommandons de mettre en place une charte d'utilisation des jeux vidéo et de la faire signer par chacun des usagers du service (afin de les responsabiliser par rapport au matériel prêté).
Vous pourrez en trouver un exemple page 5.
Nous vous invitons également à remplir une fiche de consultation, qui pourra vous servir pour les réservations de créneaux horaires et pour les statistiques d'activités.
Vous pourrez en trouver un exemple page 6.

Choix des jeux
Pour vous aider dans le choix et les recommandations, nous vous invitons à consulter le dossier joint, où vous pourrez retrouver les fiches de tous les jeux vidéo inclus dans le pack, avec notamment les indications PEGI (recommandations d'âge) et le type de jeu.
Ce même dossier pourra être mis à la disposition de vos usagers, de façon à ce qu'ils puissent choisir leur jeu en toute connaissance de cause.

Idées d'animation
- Tournois
    - de mini-jeux thématiques en équipe ou adversaire : kinect adventure, kinect sports 2, kungfu panda, lapins crétins, pictionary
    - de foot avec FIFA 12
    - de courses avec Forza motosports 4, Pure
    - de combat avec Dragon ball z, Naruto Shippuden, Ultimate Marvel vs. Capcom
- Proposer au public de se créer une vie virtuelle à la bibliothèque avec Les Sims 3 ;
- Concours de dessin avec U-draw studio ;
- Organiser une soirée pour adolescents et adultes avec les jeux d'aventure PEGI 16 et PEGI 18 ;
- Organiser un tournoi ou une flashmob de danse avec Dance central
- Prolonger le plaisir de jouer en proposant des ouvrages, des projections, des heures du conte sur l'univers des jeux Batman, Disney universe, Harry Potter...

Merci de remplir la fiche bilan qui accompagne le pack.

Installation
Avant de vous lancer dans l'installation, veillez à prévoir une prise électrique à proximité, beaucoup de lumière pour le capteur kinect, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8 m² devant la télévision.
Pour vous aider dans le branchement de la console, nous avons posé sur chacun des câbles et des fiches de petits codes de couleur afin d'assembler les bons câbles aux bonnes fiches.

Mode d'emploi
Une fois les branchements faits, vous pouvez allumer la télévision (dont l'interrupteur est situé derrière l'écran à droite) puis la console de jeu.
La chaine rendant accessible la console est HDMI, accessible via la télécommande de la télévision.
Les jeux se présentent sous forme de CD à insérer un à la fois dans le réceptacle CD, qui s'ouvre sur le devant de la console (bouton *Eject* tactile). Le cd étant un support fragile, nous vous recommandons d'y faire attention, notamment en évitant de poser vos doigts sur la surface lisible.
Pour jouer au jeu sélectionné, cliquez sur la case en haut à gauche du menu principal représentant ledit jeu et laissez vous guider.
Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton Home, situé à l'avant au milieu de la manette, qui vous renverra au menu général. Alors vous pouvez éjecter le CD et éteindre la console et la télévision.

Sauvegarde des parties
Afin de faciliter la gestion des sauvegardes des usagers sur certains jeux, nous vous conseillons de leur indiquer qu'il ne pourra pas y avoir une sauvegarde par joueur, tout en les encourageant à retenir leur numéro de partie lorsque plusieurs sauvegardes sont possibles.

Rechargement des manettes
Quand le voyant central de la manette clignote, c'est signe qu'elle doit être rechargée.
La console doit être allumée pour le rechargement. La manette se branche à l'arrière de celle-ci à l'aide d'un câble USB.
Voyant rouge = en charge ; voyant vert = rechargé.
Merci de ne recharger les manettes que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.
Merci de retirer les piles de la tablette U-draw lorsque celle-ci n'est pas utilisée.

Fonctionnement des casques
Pour utiliser les casques, reliez les émetteurs à la télévision (fiche à l'arrière de celle-ci) et placez les interrupteurs des casques sur la position ON. Mettez le casque et jouez.
Si des interférences surviennent, appuyez sur le bouton de recherche automatique (Auto scan) situé sur les casques et vérifiez que vous vous situez bien à moins de 7 m de l'émetteur.

Pour recharger les casques, il vous faut éteindre les casques et émetteurs, brancher l'émetteur au secteur et emboiter le casque sur l'émetteur. Le voyant vert qui s'allume signifie que le matériel est en charge.
Merci de ne recharger les casques que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.

Charte d'utilisation des Jeux vidéo
à la bibliothèque de ______________________

Cette charte a pour objectif de détailler les conditions d'utilisation de l'espace Jeux vidéo de la bibliothèque, ainsi que les règles qui le régissent.

L'accès aux jeux vidéo est réservé aux usagers inscrits à la bibliothèque et soumis à l'acceptation de son règlement intérieur. L'acceptation écrite de la charte d'utilisation des Jeux vidéo est indispensable (ainsi que la signature du responsable légal pour les mineurs).
L'âge minimum requis pour jouer est de 3 ans. Les enfants de moins de sept ans devront être impérativement accompagnés d'un adulte durant toute la durée du jeu.

Les usagers peuvent utiliser ce service en s'inscrivant à des créneaux d'une heure (limités à un par jour et par usager) sur présentation de leur carte d'abonné en cours de validité (ou à défaut une pièce d'identité) afin de se voir remettre la manette et installer le jeu choisi. La réservation peut se faire de façon anticipée ou le jour même. Le joueur inscrit peut inviter des amis sur sa partie.
Les usagers verront leur réservation automatiquement annulée pour tout retard de plus quinze minutes. Les usagers devront autant que possible prévenir la bibliothèque en cas d'impossibilité d'honorer un rendez-vous. En cas d'absences répétées, les inscriptions seront suspendues.

Un catalogue de jeux vous est proposé. Il ne peut être choisi qu'une seule console et qu'un seul jeu par créneau horaire, sans possibilité d'en changer en cours de consultation. Le choix du jeu sera soumis aux limitations d'âge légal mentionné par le PEGI, ou à la limitation d'âge portée sur le catalogue.
Les usagers sont autorisés à sauvegarder leur progression sur les consoles. Néanmoins, la bibliothèque ne peut être tenue responsable en cas d'effacement de ces données. De même, les usagers sont autorisés à amener leur console portable personnelle pour consulter des jeux de la bibliothèque.

Les séances sont encadrées par un bibliothécaire ; il est le seul habilité à installer les jeux et à effectuer les manipulations sur les consoles en cas de problème technique. Il pourra également mettre fin à la séance en cas de comportement excessif ou de non respect des règles de fonctionnement du service Jeux vidéo.

La détérioration du matériel mis à disposition engage la responsabilité des usagers qui devront remplacer le matériel ou le rembourser au prix de sa valeur marchande.

De manière générale et conformément au règlement intérieur de la bibliothèque, le non-respect de la présente charte ou du règlement intérieur peut conduire à une exclusion temporaire ou définitive du service.

Je, soussigné(e), Nom : ________________________Prénom : _________________________
N° adhérent : ____________________
déclare avoir pris connaissance du règlement de la bibliothèque et de la Charte d'utilisation des Jeux vidéo et m'engage à les respecter.
Lieu, date, signature :
Signature du représentant légal
(pour les usagers mineurs) :

Consultations

Date	Créneau horaire	N° adhérent	Jeu	Remarques

Fiche bilan du pack X-box

Bibliothèque :
Période d'utilisation de la console :

Cet emprunt faisait-il parti d'un projet d'animation ?

Compte rendu des activités réalisées

Fréquentation sur toute la période concernée
Quel genre de public ? Apport de nouveaux publics ? Collaborations et partenariats ?

Retombées de cette animation

Avez-vous des remarques, des suggestions à propos de ce pack ?

Si vous avez des photos ou des articles de presse, n'hésitez pas à nous les joindre et à les partager sur Culture41 (www.culture41.fr).